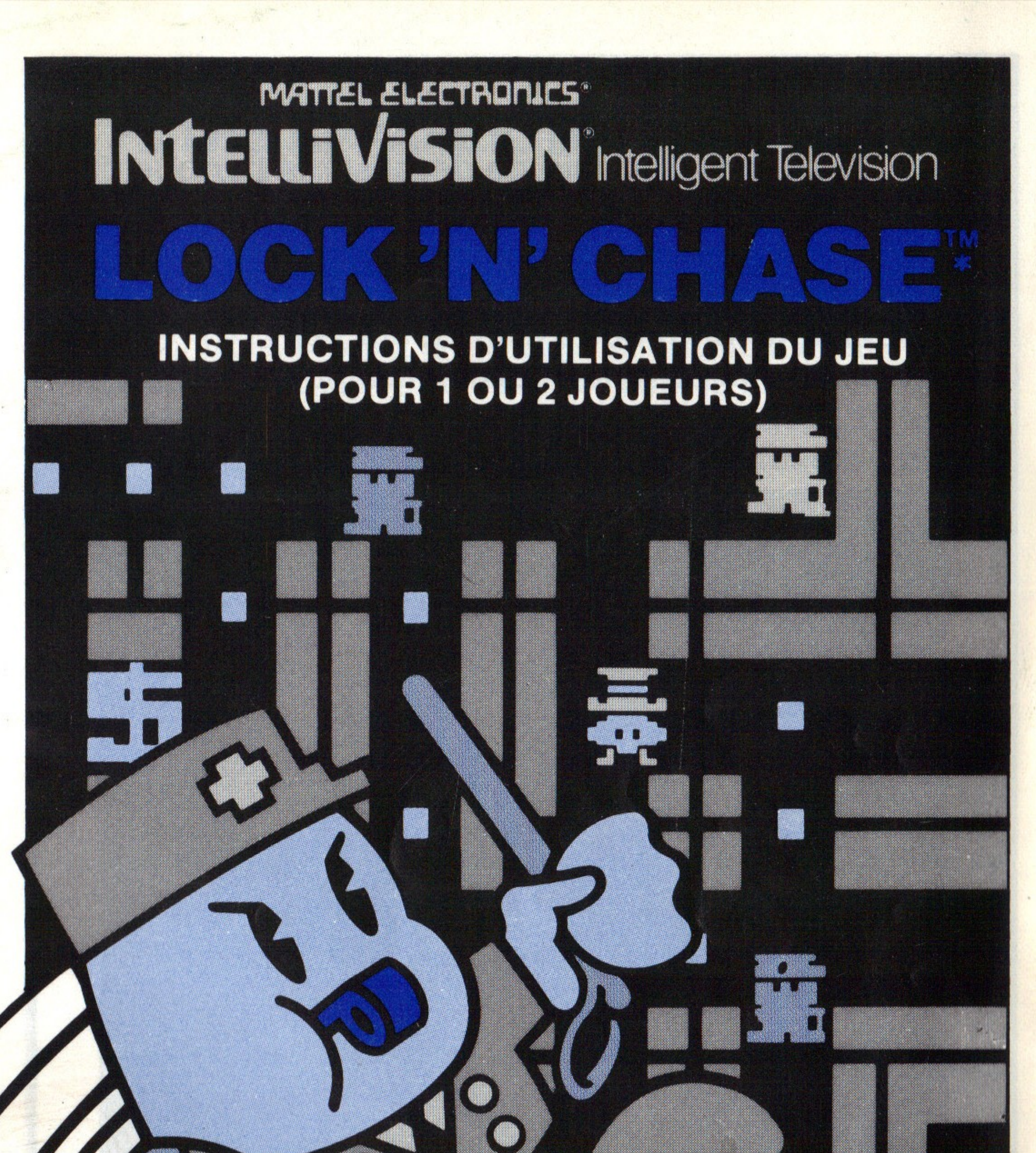
MATTEL ELECTRONICS®

INTELLIVISION® Intelligent Television

LOCK 'N' CHASE™*

INSTRUCTIONS D'UTILISATION DU JEU
(POUR 1 OU 2 JOUEURS)

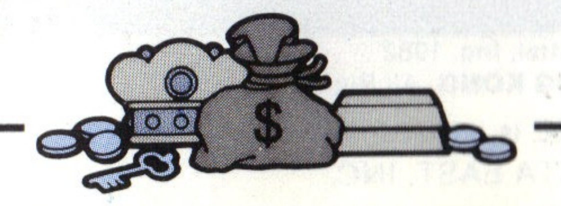


POUR TELEVISEURS-COULEUR SEULEMENT

5637-0111

BUT DE JEU

Votre voleur est en train de dévaliser la banque du quartier. La police est à ses trousses. Filez par les couloirs de la salle des coffres. Ramassez sur votre chemin les pièces d'or et autres trésors. Gardez une longueur d'avance sur les représentants de la loi! Fermez les portes à clef et semez la police! Heurtez-vous à un agent... et votre voleur est pris! N'arrêtez pas de courir!



VOTRE APPAREIL DE COMMANDE

Glissez les fiches de jeu LOCK 'N' CHASE (LES GENDARMES ET LES VOLEURS) dans le cadre pratiqué à cet effet sur votre boîtier de commande manuel, de manière à ce qu'elles recouvrent les touches de contrôle. Insérez le jeu dans le logement de la cassette situé sur votre console (pour le branchement des appareils, consulter le manuel d'utilisation).

Voici les touches de contrôle de votre jeu...

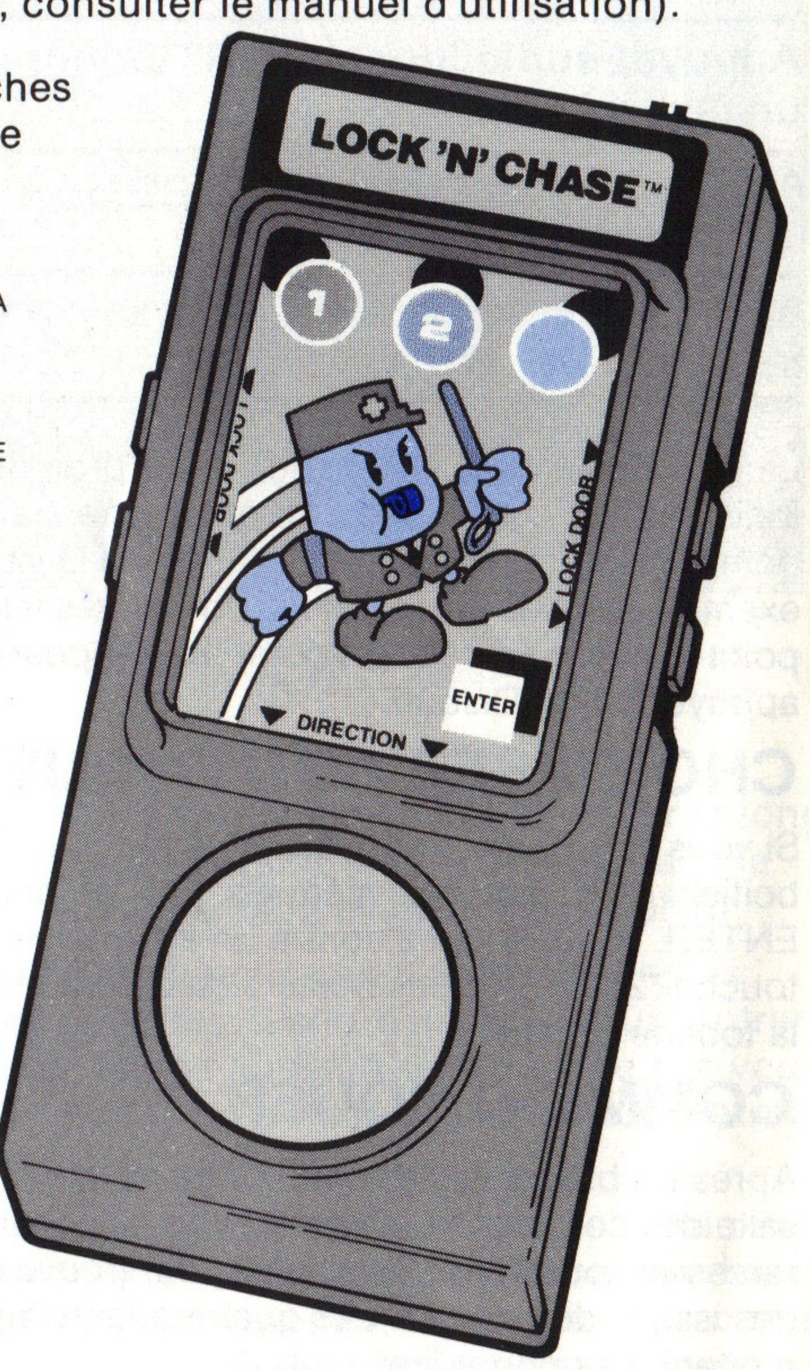
POUR SELECTIONNER LA VITESSE DU JEU

POUR SELECTIONNER LE NOMBRE DE JOUEURS

POUR FERMER UNE PORTE A CLEF

POUR DEPLACER LE VOLEUR

POUR SELECTIONNER LA VITESSE DU JEU





CHOISISSEZ LA VITESSE DU JEU

Pour commencer à jouer, appuyez sur la touche RESET. Le Titre "LOCK 'N' CHASE™" apparaît sur l'écran. Choisissez ensuite votre vitesse:

Appuyez sur la touche BLEUE pour sélectionner un jeu très lent.

Appuyez sur la touche VERTE pour sélectionner un jeu lent.

Appuyez sur la touche ROUGE pour sélectionner un jeu rapide.

Appuyez sur le DISQUE pour sélectionner un jeu très rapide.

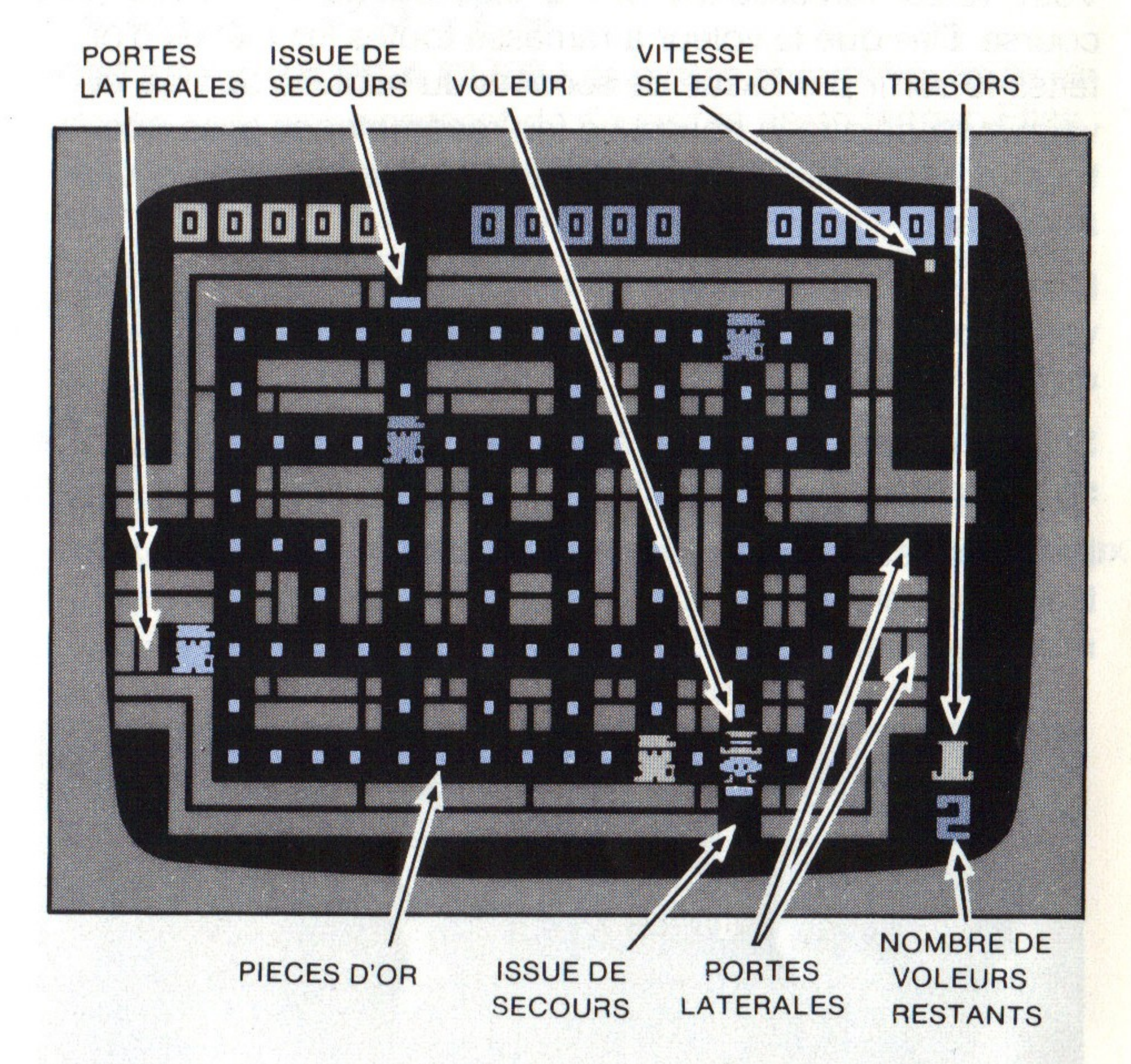
Le point situé dans le coin supérieur droit de votre écran indique la vitesse que vous avez choisie. La couleur de ce point correspond à celle du bouton de la vitesse choisie. Par exemple, si vous sélectionnez un jeu très lent, vous verrez un point bleu sur l'écran. Un point blanc apparaît lorsque vous appuyez sur le Disque.

CHOISISSEZ 1 OU 2 JOUEURS

Si vous jouez seul, appuyez sur la touche "1" sur l'un des boîtiers de commande manuels, puis enfoncez la touche ENTER. Si vous jouez contre un adversaire, appuyez sur la touche "2" sur l'un des boîtiers de commande, puis enfoncez la touche ENTER.

COMMENT JOUER

Après un bref délai, le voleur entre automatiquement dans la salle des coffres. Les issues de secours se ferment! Il doit ramasser toutes les pièces d'or pour pouvoir sortir par une des issues de secours. Les quatre agents de police se mettent à sa poursuite!



Appuyez sur le DISQUE de votre Appareil de Commande manuel pour faire avancer le voleur le long des couloirs. Appuyez sur le bord du Disque dans la direction où vous voulez faire avancer votre voleur.

Le voleur peut éviter la police en s'enfuyant par les portes latérales ouvertes. Il sort d'un côté pour rentrer de l'autre, peu de temps après. Attention à ne pas vous trouver nez à nez avec un policier, quand vous rentrez de l'autre côté.

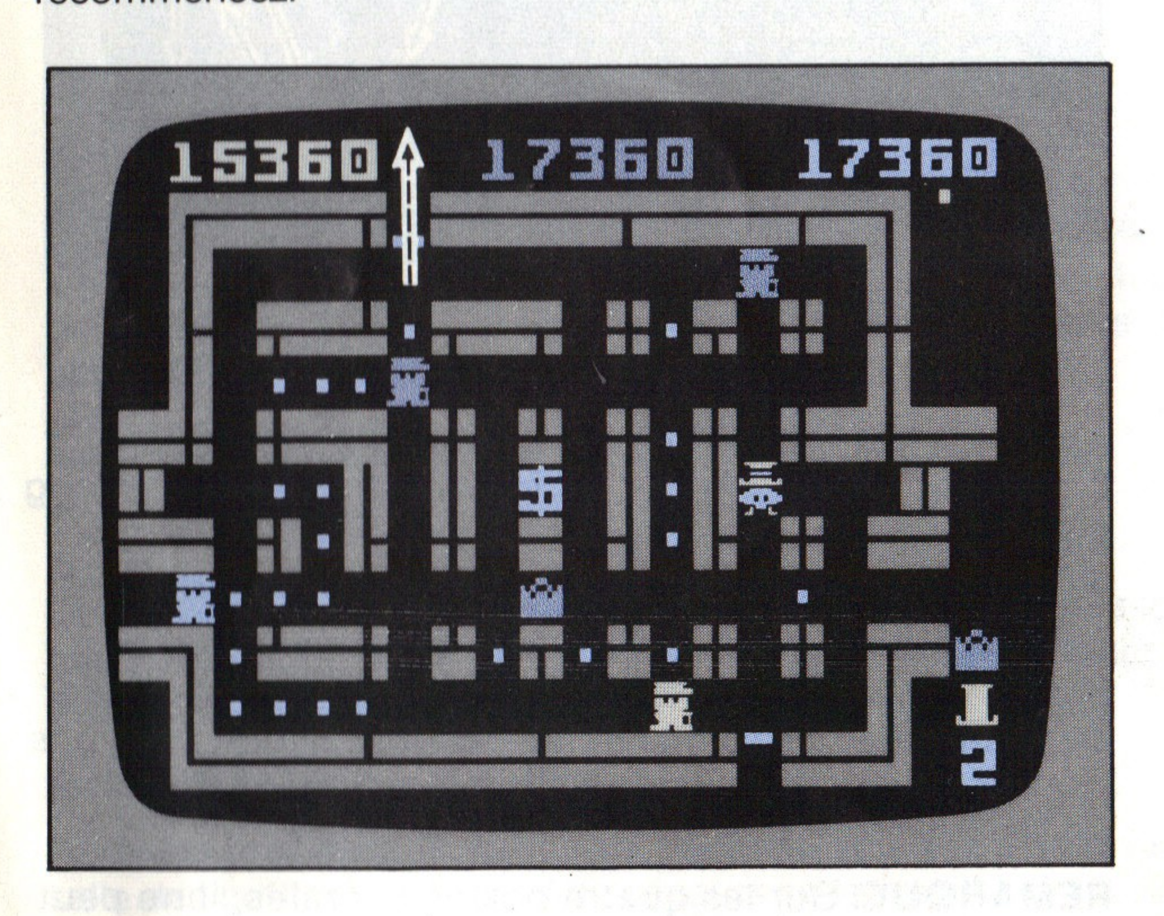
REMARQUE: Sur les quatre portes latérales, il ne peut s'en ouvrir que deux à la fois! Tantôt, ce sont les deux portes du haut qui sont ouvertes, tantôt les deux portes du bas. C'est le hasard qui décide: faites attention!

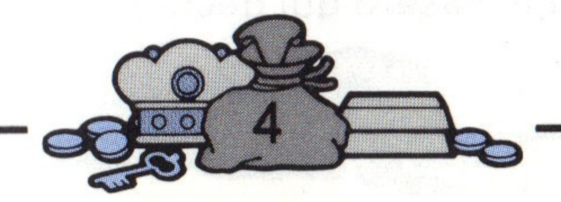
Votre voleur ramasse des pièces d'or tout au long de sa course. Dès que le voleur a ramassé toutes les pièces d'or, faites-le sortir par l'issue de secours du haut ou du bas, et vous avez déjoué la police! Le jeu recommence avec une toute nouvelle série de pièces d'or à ramasser! Votre score augmente!

Des "trésors" apparaissent de temps à autre, au centre de votre écran. Emparez-vous rapidement... ils n'apparaissent qu'un bref instant!

Si le voleur se heurte à un agent de police, il est pris. L'action s'interrompt et le voleur suivant entre dans la salle des coffres.

La partie est terminée, lorsque tous les voleurs ont été pris. L'écran affiche votre score. Remettez le jeu à zéro et recommencez.



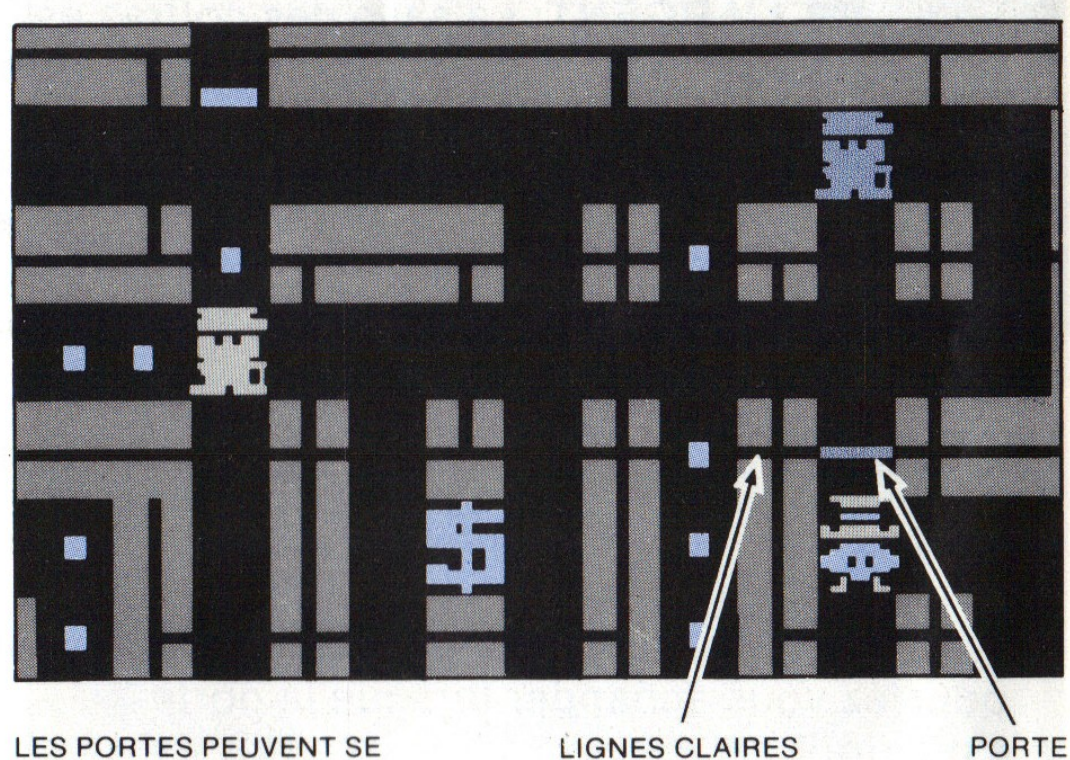


REGLES DU JEU

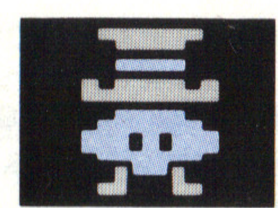
PORTES FERMEES A CLEF: Les portes automatiques de la salle des coffres ne cessent de s'ouvrir et de se fermer. Elles sont de couleur verte, lorsqu'elles sont fermées, et sont invisibles lorsqu'elles sont ouvertes. La police et le voleur ne peuvent passer par ces portes que lorsqu'elles sont ouvertes et invisibles.

Echappez aux agents de police en fermant les portes à clef derrière vous! Pour ce faire, appuyez sur l'un des boutons LOCK DOOR de votre boîtier de commande manuel, et la dernière porte par laquelle votre voleur est passé se ferme à clef! Ces portes sont rouges. Vous ne pouvez fermer que deux portes à la fois. Au bout de quelques secondes, les portes s'ouvrent automatiquement. Ne vous précipitez pas vers n'importe quelle porte...vous pourriez vous y trouver coincé!

les lignes "claires" des couloirs.



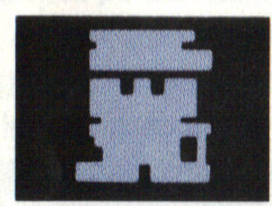
LES PORTES PEUVENT SE FERMER A L'ENDROIT OU LES LIGNES CLAIRES APPARAISSENT.



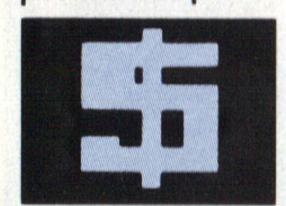
LES VOLEURS: Au début de la partie, vous avez 5 voleurs. Il n'entre qu'un seul voleur à la fois dans la salle des coffres. Déplacez votre voleur et essayez de déjouer la police!

Si un voleur est attrapé, un autre entre dans la salle des coffres. Le nombre de voleurs restants est affiché sur l'écran. Lorsque votre dernier voleur est attrapé, vous avez perdu et la partie est terminée.

Si vous marquez 20 000 points, vous gagnez un voleur supplémentaire!



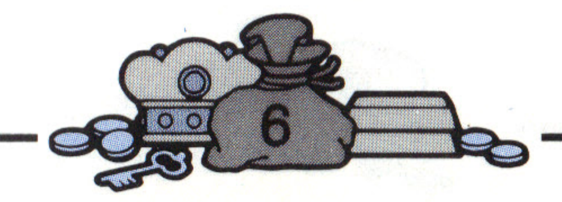
LA POLICE: Quatre agents sont aux trousses de votre voleur! Il peut vous arriver de passer à travers un agent de police en courant. Mais vous ne pouvez pas savoir quand vous aurez cette chance.



L'ARGENT: La salle des coffres est remplie de pièces d'or. Ramassez-les et vous marquerez des points. Lorsque la sacoche de caissier ou l'un des dix trésors apparaît sur l'écran, saisissez-le rapidement. Lorsque le voleur s'empare du butin, l'écran affiche le nombre de points que vous avez gagnés.

CONSEILS

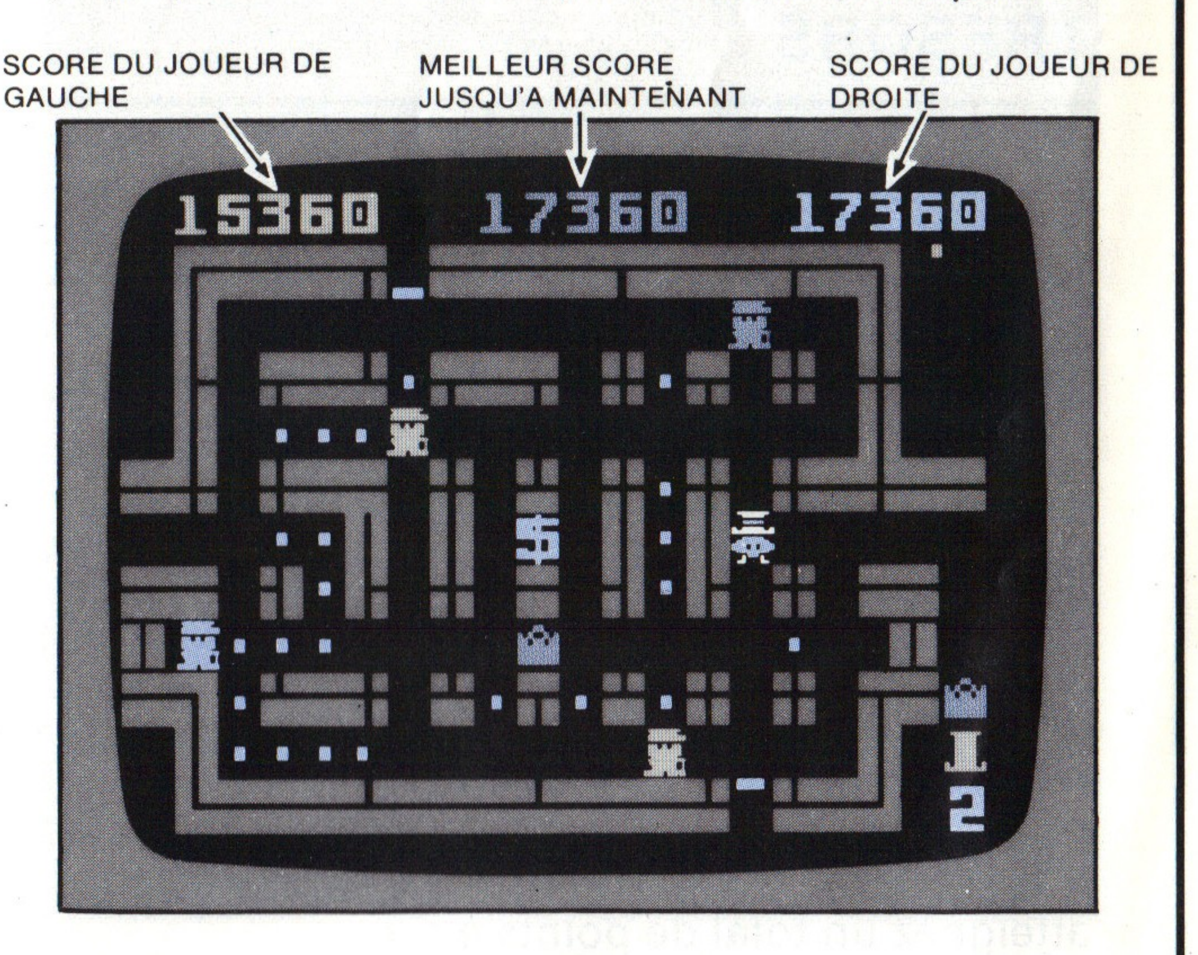
- Vous pouvez enfermer votre voleur derrière une porte pour le soustraire à la police. Il faut espérer que les agents s'éloigneront et que vous pourrez vous échapper lorsque la porte s'ouvrira!



- Les agents de police aussi peuvent franchir les portes latérales, quand elles sont ouvertes...ne restez donc pas dans les parages!
- Vous pouvez sélectionner la vitesse de la partie suivante tout en conservant le meilleur score obtenu pendant la partie précédente. Pour ce faire, enfoncez, à la fin de la partie, les touches 1, 2 ou 3 pour sélectionner l'un des jeux lents ou appuyez sur l'un des boutons LOCK DOOR pour sélectionner le jeu le plus rapide.
- Lorsqu'un agent de police est sur vos talons, dans l'un des quatre coins de la salle, essayez de le prendre au piège dans un coin, en fermant une porte derrière lui et une porte devant lui. Cet exploit vous vaudra des points supplémentaires.

SCORES

Votre score est affiché sur l'écran tout au long de la partie. Chaque pièce d'or ramassée par le voleur vaut 20 points.



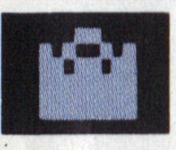
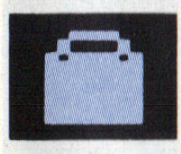


LES SACOCHES DE CAISSIER

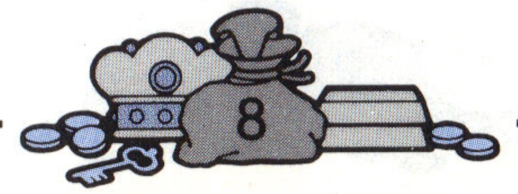
Votre voleur peut ramasser quatres sacoches de caissier, dans chaque salle des coffres qu'il pille.

1ère sacoche ramassée	500 points
2ème sacoche ramassée	1000 points
3ème sacoche ramassée	2000 points
4ème sacoche ramassée	4000 points

TRESORS

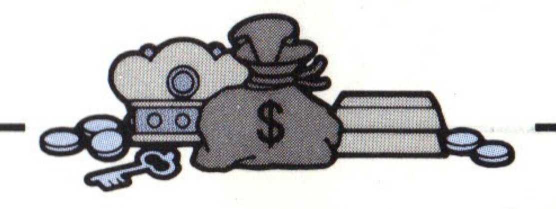
	La **première** fois que le voleur pille la salle des coffres, il peut ramasser des CHAPEAUX = 200 points.
	La **deuxième** fois que le voleur pille la salle des coffres, il peut ramasser des COURONNES = 300 points.
	La **troisième** fois que le voleur pille la salle des coffres, il peut ramasser des MALLETTES = 500 points.
	La **quatrième** fois que le voleur pille la salle des coffres, il peut ramasser des TELEPHONES = 1000 points.

Vous pourrez découvrir 6 autres trésors, si vous atteignez un total de points élevé.



Dès que vous atteignez un score de 100 000 points, le jeu passe automatiquement à la vitesse la plus rapide!

Dès que vous avez totalisé 300 000 points, le score affiché sur l'écran retourne à zéro. A la fin de chaque partie, vous verrez un chiffre sous le score central. Ce chiffre vous indique combien de fois vous avez atteint un total de 300 000 points. Vous pouvez atteindre ce score 200 fois...ce qui vous permet de totaliser 60 millions de points! Bonne chance!

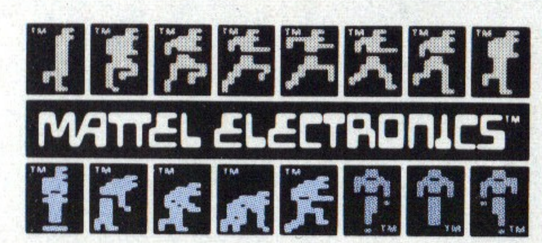


MATTEL ELECTRONICS®

INTELLIVISION®

Intelligent Television

MATTEL ELECTRONICS FRANCE
10 bis, rue des Oliviers
Senia 333
94537 Rungis Cedex



Mattel Electronics offre
d'autres jeux électroniques.
DEMANDEZ À LES VOIR